# ああ ファミコン現象

「是か非か」を超えて

斎藤次郎

岩波ブックレットNO.61

# ああ ファミコン現象

「是か非か」を超えて

斎藤次郎



写真=児玉房子

岩波ブックレット No. 61

# はじめに

子どもたちは、おとな以上に流行に敏感です。彼らは周囲の世界の変化に絶えず注意を払っていて、そこに自分を適応させようと工夫するからでしょう。彼らの遊びの世界は、遊びの種類にせよ、テレビや漫画の人気にせよ、ことばづかいやちょっとした身ぶりにせよ、みな「はやりすたり」があります。

昔の流行は、子ども自身がつくり出すものが多く、その及ぶ範囲も狭かったと思います。ベーゴマとかメンコとか、女の子ならお手玉とかあやとりとか、どちらかというと寒い季節にだれかがそんな遊びをはじめると、それがあっという間に町中にひろがっていきました。みんなの熱狂が最高潮に達したころ、ベーゴマは賭けごとだからやってはいけないなどと、学校から禁止令が出ますが、これを境に潮が引くようにすたれていきました。禁止されたからすたれるというより、ちょうどピークをすぎたころ、やっとおとなは禁止を告げたのだったかも知れません。もちろん、子どもたちはすぐまた別の遊びに熱中していきます。

お正月とかお祭りとか、そういう行事が新しい遊びのきっかけになったこともありましたし、ちょっとした事件がヒントになることもありました。季節の変化も大きく作用しました。そして、一種の遊び暦のようなものが子どもたちの心の中にできあがっていたのでした。つまり、流行はこまかい変化を見せながらもゆるやかに循環していたのです。

けれども、近ごろの流行は、子ども自身が心の中の暦に合わせて興味の対象を移動させていく、といった性質のものではありません。テレビや玩具メーカーが、子どもたちに次から次へと強烈な刺激を与えつづけるので、それらの情報や玩具に導かれるようにして、流行が作られていきます。漫画やテレビの人気が移り変るのと同じように、遊びもことばづかいも変化していきます。当然のことに、これは循環することはまずありません。

そしてもうひとつ、現代の流行が地域的な狭い範囲に限られるものではなく、全国的規模に一挙に拡大する、という点も見逃がせないと思います。テレビ電波の及ぶ限り、商品の流通網が完備した今日では、全国の子どもたちがいっせいに同じテレビ・キャラクターに熱狂し、同じ遊びに夢中になるということになります。そういうブーム現象はおとなたちの目を惹きますから、いろいろ社会的反響をよびます。子どもの遊びの流行が社会現象になってしまうのです。

現在、子どもたちの間で大人気を博しているファミコンは、ここ二〇年ほどの子どもの遊び文

化の変貌を集大成したような、一大ブームをまきおこしています。すでにテレビや新聞でも「社会問題」としてとりあげていますが、ぼくは、単なる「是か非か」やその「害悪」について述べるのではなく、児童文化の研究者という立場から、ファミコンという最新の玩具とその遊び方に内在する問題、また、ファミコンの出現によってあらわになった子どもの生活と文化の今日的特徴や、おとなとしてどう対応していけばよいのか、といった点についてみなさんといっしょに考えてみたいと思います。

ファミコンの流行という現象をひとつの窓にして、今日の子どもの生活と文化の底の方にわだかまっている問題を少しでも明らかにすることができれば、と願ってペンをすすめます。

# 1　ファミコンってなに?

**制作に参加できるアニメ番組**　いま、日本中の子どもがファミコンというテレビゲームに熱中しています。男の子ばかりかと思っていたら、最近は女の子にもファンがふえてきています。まだ小学校にあがっていないような幼児が、近所のお兄ちゃんのいる友だちの家に毎日やらせてもらいに行くなどというのも、めずらしいことではありません。子どもにねだられて買ってやることにしたとしても、おもちゃ屋や電気器具店の店先には「品切れ」の貼紙、予約もできないというありさまです。

いったいこのファミコンというものは、どんなおもちゃなのでしょうか。ご存知の方も多いはずですが、かんたんにそのあらましを説明しておきます。これは、任天堂というおもちゃメーカーが開発したコンピュータを内蔵したゲーム機で、ファミリー・コンピュータというのが正式な商品名です。メーカーと子どもたちは、これを「本体」とよんでいます。この本体を家庭にあるテレビ受像機につなぎ、「ソフト」とよばれるゲームの情報がつまっているカセット・テープみた

いなものをセットするとゲームができます。スタート・ボタンを押すと、ブラウン管にゲームの世界が映し出されます。

つまり、本体（これが一万四八〇〇円します）だけではなにもできないのです。これはいわば、ビデオテープの映像をブラウン管に送りこむビデオデッキのような働きをするものだからです。ただ、ビデオデッキと違うのは、「コントローラ」が二個ついていることです。このコントローラには、スタート・ボタンのほかに、A、Bのボタンと上下左右の四方向を指示できる十字型のボタンがついていて、このボタンを押すことによって、画面上のヒーローを思いのままに動かすことができるのです。右向きのボタンを押せば、ヒーローは右に動き、上向きのボタンを押せば上に進みます。A、Bのボタンの機能は、ゲームによって異なります

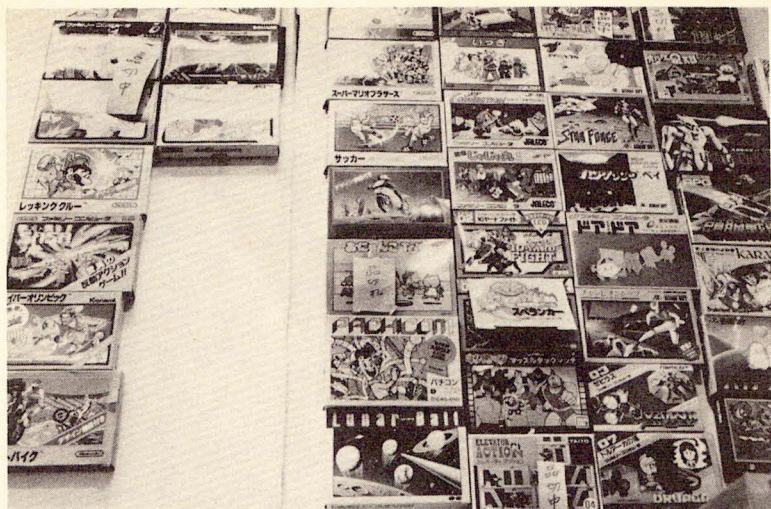
が、例えばミサイルを発射したり、ジャンプしたりという動作のときに用いるわけです。
子どもたちは、テレビの画面を見つめつつ、左手で十字型の方向指示ボタンを、右手でA、Bの動作ボタンを押しつづけて遊びます。眼と指しか動かさない子どもに代って、画面のヒーローが敵とたたかい、宝ものを見つける大冒険を演じてくれます。この「代理機能」が、ファミコンの本質だといってよいと思います。
テレビ・アニメーションは、「キン肉マン」にしても「キャプテン翼」にしても、ヒーローの活躍をハラハラしたり、ゲラゲラ笑ったりしながらたのしむものですが、見ている子どもたちが画面のヒーローの動きに、注文をつけるわけにはいきません。でも、ファミコンならそれができるのです。ヒーローは子どもたちの分身になって、こちらからの指示どおりに動きます。子どもが見ながら制作に参加するアニメ番組のようなもの、と考えてもよいでしょう。動き方は、むろんテレビ・アニメほど自在ではありませんが、「キン肉マン」や「忍者ハットリくん」など人気キャラクターの活躍するソフトもすでに開発されています。

**スポーツ、ゲーム、戦闘**　ついでにソフトのことに少しふれておきます。本体は任天堂一社の製品ですが、ソフトの方は二〇数社が任天堂と契約して開発、すでに一〇〇本以上も売り出されて

いますが、その内容は実にいろいろです。

サッカーやテニスなどのスポーツものもあれば、麻雀とか将棋、オセロなどおとなもたのしめる従来のゲーム用もあります。コンピュータを相手に画面上の選手を動かし、タイミングをはかってボールを打ったり、蹴ったりします。ゲームものの場合は画面上に盤面が映り、こちらの操作でコマを動かしたり牌(ぱい)を選んだりできるわけです。

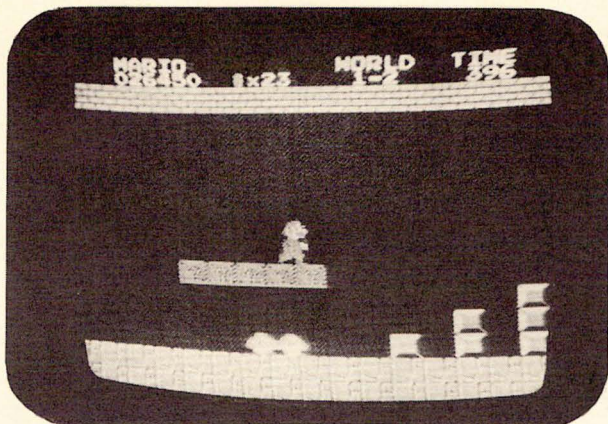
また、戦闘機を操縦してミサイルを撃ち、敵の基地を爆撃するといった戦闘ものもあります。画面は戦闘機の飛行にともなってどんどん変化します。敵も画面の変化と共に新しい攻撃をかけてきますから、これを上手にかわさなければすぐ負けてしまいます。敵を攻撃し命中するたびに得点が加算されていくしくみになっています。

この種のゲームは、鋭敏な反射神経を要求します。展開がスピーディーなので、動きが忙しいのです。おとな同士の話題にファミコンが登場したとき、「あなたもやりますか」ときくと、子どもは熱中しているけれど私は苦手だ、と答える人の多くは、この種のソフトを試してみてこりた体験者のようです。新しく現われた攻撃目標に目を奪われている間に、敵のミサイルに撃たれて、あえなくゲーム・オーバー(負け)になってしまったのでしょう。

**「スーパーマリオブラザーズ」**　けれど、最近子どもたちの人気の中心になっているのは、単なる撃ち合いのような単純な戦闘ものではなくて、もっとドラマ性を強めた冒険もののようです。昨年秋に発売されてからすでに三〇〇万も売れたという人気ソフト「スーパーマリオブラザーズ」は、冒険ものの代表格ですが、いままでの多様なゲームのおもしろさを一点に集約した最高傑作といわれています。

　ヒーローはマリオというひげをはやしたおじさんで、彼はキノコの国をえんえん旅していきます。このキノコの国は、強力な魔力をもつカメの一族に侵略され、ほろぼされてしまったのだそうです。マリオは、この兇暴なカメ一族とたたかい、遠い城の地下に幽閉されているキノコの国の王女・ピーチ姫を救い出さなくてはなりません。カメ一族の魔法をとき、キノコ王国を再興するカギを、このお姫さまが握っているからです。

たくさんのキノコたちが、カメの呪いでレンガや岩に変えられています。マリオはこれをこわしてキノコを救い出し、カメ一族がくり出す一五種類の敵とたたかいながら旅をつづけます。キノコの国は八つのワールド(子どもたちはこれを面といいます)に分かれていて、それぞれがさらに四つのエリアから成りたっています。各ワールドの四番目のエリアを通過するとお城があり、そこでお姫さまを見つけるのですが、第七ワールドまでは、その女性は本当のピーチ姫ではなくて、侍女が待っていたにすぎません。ピーチ姫を救い出すには三二のエリアを踏破しなければならないのです。

場面は左から右への移動を基本とします。子どもたちは、例のボタンを操作して右へ右へとマリオをすすめていきます。敵にぶつかると負けてしまいます(子どもたちは「殺された」とか「死んじゃった!」と言います)から、Aボタンを押してとび上り、敵の上に落ちてやっつけます。画面は各ワールドで変化に富み、地下室や海もありますし、「ジャックと豆の木」よろしく豆の木をのぼって雲の上にいくこともできます。特定のキノコや花をとるとマリオが変身してパワー・アップするし、金貨を集めるというたのしみもあります。敵を倒すたび、金貨を集めるたび、ワールドを一つクリアするたび、得点が加算され表示されます。

ちはなかなか前進できません。すぐ敵とぶつかって負けてしまうからです。三回やられると、一つのゲームが終了してしまいます。敵の弱点を知り、高得点をあげる攻撃法をマスターするのは容易なことではありません。

**「裏ワザ」の集大成『攻略本』**　これがゲームのあらましなのですが、実際のところ、はじめのう

そこで『スーパーマリオブラザーズ完全攻略本』(徳間書店・新書版・三九〇円)という手引書が去年の十月に刊行されました。全ページ、カラーの図解入りで、文章は総ルビです。この本は、子どもたちに熱烈に歓迎され、たった二ヶ月で六三万部売れたといいます。これは、一九八五年の全出版物のベストセラーの第一位です(今年の三月で八〇万部を突破したそうです!)。

この『攻略本』は、マリオの旅程の一部始終を克明に解明しています。例えば、画面にしょっちゅう出てくる?のついたブロックの中味が明らかにされているので、マリオをパワー・アップさせてくれるキノコや花などは、これを読めば間違いなく獲得できるようになりますし、また、画面には何も見えないところでも、特定の場所

でジャンプすると思わぬ拾いものをする、といった秘密も明らかにされています。

画面上になにも見えないのに、しかるべく攻撃すると敵があらわれて、これを倒すとボーナス点が得られるとか、秘密の武器が得られるとかというのを、「隠れキャラ」(「隠れキャラクタ」の略)といい、それを見つけ出して得点するのを「裏ワザ」といいます。『攻略本』(これは「スーパーマリオブラザーズ」に限りませんが)は、この裏ワザの集大成でもあるのです。

**プレイヤーからコントローラへ**　一種類のソフトの説明が少し長すぎたかも知れませんが、ここでぼくが強調したいのは、きわめて精密に設計されたフィクションの世界に、だれかが考えてくれた戦術の手引書にしたがって、もっぱら眼と指だけをつかって没入し、ヒーローを操作して遊ぶこの遊びは、やってみれば確かにとてもおもしろいのだけれど、いままでおとなたちが漠然と考えてきた「子どもの遊び」とは、かなり性質が違っている、ということです。

確かにマリオはキノコの国を再興する目的で、いのちがけで敵とたたかいます。けれど、マリオが活躍するのはブラウン管の上であって、子どもはそのまん前に座って、コントローラを操作しているだけです。その位置は、ヒーローの活躍を見る客席ではあっても、冒険活劇の「現場」ではありません。子どもたちは、冒険家(プレイヤー)であることをやめて操作者(コントローラ)

になってしまったのです。

子どもの遊びは、缶蹴りにせよ、お手玉にせよ、草野球にせよ、子どもたちが主人公であり、彼らが動き、叫び、笑う場所を「現場」として成立していたはずです。ファミコンは、遊びの現場と子どもの居場所とを二元化したおもちゃだ、ということができるでしょう。プレイヤーからコントローラへという子どもの「場の転換」を、進歩と見るか後退と見るかで、ファミコン評価はまっぷたつに分裂するはずです。しかし、ぼくはいま性急に結論を出そうとは思いません。なぜなら、おとなが勝手に結論を出し、その結論にもとづいて子どもを「指導」すればそれですむ、といった単純な問題ではないからです。

**その魅力とは?**　三年まえの夏に売り出されたファミコン本体は、今年の三月なかばで六五〇〇万台売り上げ、なお

月産四〇万台の生産計画をたてながら、店頭では品不足が慢性化しているということです。そしてソフトの方は、「スーパーマリオブラザーズ」を別格としても、全体で三〇〇〇万個売れたというのです。昨年七月、一八万部で創刊号を出したファミコンの専門誌『月刊ファミリーコンピューータマガジン』(徳間書店)は、現在八〇万部を発行するまでに急成長してしまいました。本体の普及率は、小・中学生全体の三分の一をこえ、二分の一に迫りつつあります。おもちゃとしては破格に高価な商品がこれだけブーム化した例は、児童文化史の上でも全く異例のことです。ちょっと思い出してください。ファミコンのまえに男の子の間で大ブームをまきおこしたキン肉マン消しゴム(例の「キン消し」です)は、三個一〇〇円だったではありませんか。

このファミコンブームは、宣伝のたくみさとか、ものめずらしさとか、そんなことでひきおこせるようななまやさしいものではないのです。子どもたちがこれだけ熱狂しているのは、子どもたちの側にこの種の遊び道具を待ち望んでいた強いニーズがあった、ということにほかなりません。その魅力はなんであるのか——自らが冒険の主人公になるより、ブラウン管のヒーローの操作に熱中するようになった遊びの変貌はなにに起因しているのか、そのへんを明らかにしない限り、おとなの好みで評価を下してもあまり意味がないような気がするのです。

## 2　子どもたちの遊びはいま

**遊びとは――三つの要素**　ファミコン遊びを、遊びを中心とした子どもの生活と文化全体の中でどう位置づけたらよいのか、そこのあたりをこれから考えてみたいのですが、その前提として「遊び」という概念を少し整理しておこうと思います。オランダの文化史家ヨハン・ホイジンガは、『ホモ・ルーデンス』(高橋英夫訳・中央公論社)の中で、遊びを次のように定義しています。

「遊びとは、あるはっきり定められた時間、空間の範囲内で行なわれる自発的な行為もしくは活動である。それは自発的に受け入れた規則に従っている。その規則はいったん受け入れられた以上は絶対的拘束力をもっている。遊びの目的は行為そのものの中にある。それは緊張と歓びの感情を伴い、またこれは『日常生活』とは、『別のもの』という意識に裏づけられている。」

ひどく理屈っぽい文章で、しかもこれは狭義の子どもの遊びについて述べているところでもありませんが、ぼくは、ここで明らかにされている遊びを遊びたらしめる三つの要素に、注目したいと思います。

つまり、遊びとはまず第一に、自発的にやるものだということ、そして第二になにか成果を期待してやるような手段ではなくて、遊びそのものが目的であるようなものだということ、第三には日常生活とは「別のもの」、独特のルールによって秩序だてられた別世界への突出こそが遊びなのだということ——こんなふうに、ぼくは我流に「三大要素」を解釈しています。

**功利的な「遊び」観**　現今の子どもの遊び状況を考えるとき、このホイジンガの考え方は示唆に富んでいるように思われます。例えば、近ごろの子どもは遊べなくなったとか、遊びがへたになったとか嘆くおとなたちは、むろん善意からなのでしょうが、とかく子どもに遊びを教えたがります。子ども会の行事とか、スポーツクラブとか、なんとか教室とか、おとな主導の「遊び」があふれていますが、はたしてあそこに、遊ぶ子自身の自発性がどこまで尊重されているか、疑問なしとはしません。

それにまた、手づくりおもちゃの教室では、子どもたちの創造性を豊かにすることが、スポーツクラブでは、からだづくりやチームワークの大切さを教えることなどが、目標視されがちだ、ということもいっておきたいと思います。遊びはたのしければそれでいいのだ、遊ぶこと自体が目的なのだ、というういさぎよさが、失われてしまうのです。

自主性もあやしく、なにかのためにする手段と化してしまった遊びは、もはや遊びとはいえません。むろん、日常的な約束ごとからもうひとつの別の世界に、子どもの心がゆるやかに解放されていく、というもうひとつの要素も、このような条件下では満たせるとは思われません。

実をいえば、いまの子はあまり遊ばない（あるいは遊べない）という危機感自体が、ぼくは大いに問題だろうと思っています。遊ばないとか遊べないとか、そういう事実があるのは確かです。しかし、それをおとなが問題にするとき、何か功利的な気持が働いているのではないか、とぼくは怪しんでしまうのです。勉強ができるだけではだめだ。からだが丈夫なだけではまだ足りない。子どもは遊びの中でいろいろ大切なものを身につけるらしい。だから遊びは大切なのに、近ごろの子どもは……。こういう文脈で、子どもの遊びがおとなたちの関心事になってきたのではないでしょうか。

創造性や創意工夫をこらす力、あるいは友だちとの協調性など、たしかに遊びの中で子どもたちは多くを学ぶでしょう。けれど、それはあくまでも結果としてそういう「おまけ」もつく、という程度のことであって、「おまけ」のために子どもを「遊ばせる」と考えるのは、おとなの傲慢ではないでしょうか。

ホイジンガの助けを借りてぼくがいいたいのは、まさにこの点なのです。子どもの遊びは、子

ども自身がそうしたいと思うたのしみ、おもしろさであって、それ以外ではないはずです。日常生活の枠組の中では実現することのできない「夢の世界」を構想し、その中のヒーローとなって活躍する「緊張と歓びの感情」をともなった「自発的な行為」が遊びだからです。

**「だって、おもしろいんだもん」** そういう意味では、ファミコン遊びはたしかに遊びとしての要素をことごとく満たしている、といえるでしょう。一日一時間と制限されたり、友だちをよんでやっていいのは火曜日だけとか、お母さんに釘をさされることはあっても、「ファミコンでもやったら？」なんておとなにそそのかされる子は、まずいません。子どもたちはまさに「自主的」に、ファミコンに熱中しているのです。そして、ファミコンをやればコンピュータ時代に乗りおくれないですむだろうし、反射神経を養うのにも効果があるだろうなんて、奨励されることもありません。「あれの一〇分の一でもいいから、お勉強に熱中してくれたらいいのにねえ」などと皮肉を言われるくらいがせいぜいのところです。

「どうしてファミコンやるの？」と子どもにきけば、答えはきまっています。「だって、おもしろいんだもん」――。友だちよりも高得点を出したいとか、だれも知らない「隠れキャラ」を見つけてやっつけたいとか、細分化した目標はあるでしょうが、要するにそれらひとつひとつが

おもしろさの核なのであって、「だって、おもしろいんだもん」以外には答えようがないのです。これが、遊びの遊びたるゆえんではありませんか。遊びはなにかの手段ではなく、それ自体が目的だからです。

日常生活の中で体験できないような「別の世界」に没入するという第三の要素も、キノコの国の王女ピーチ姫救出のためにいのちがけの旅をするマリオに「なりきる」ことさえできれば、十分満たせます。

おとなに誘われ、おとなに面倒みてもらって辛くも成立する手づくり教室やスポーツクラブにくらべたら、ファミコン遊びはかなりましな「遊び」だといえるのではないでしょうか。

**ババヌキの生む興奮**　しかし、だからといってファミコンを与えておけばすべて解決というわけでは、むろんありません。次章以下でのべる問題をとりあえず別にしても、ファミコンにはファミコンの弱点があるからです。それは前にふれた「代理機能」という点にかかわってきます。子どもはマリオを操作し、マリオに感情移入することはできるけれども、子どもはマリオに完全に一体化できるわけではありません。

この点については、ファミコン遊びをほかの遊びと比較して検討したほうがよいと思います。

ファミコンと同じ室内でするゲーム遊び、例えばトランプのババヌキと較べてみましょうか。この遊びは、子どもがいちばん先に覚えるトランプのゲームで、ルールはいたって単純、『攻略本』なんか全然必要ありません。

それでも子どもたちといっしょに遊んでいると、となりから一枚カードを引き、自分のカードと見較べるときの子どもの興奮は、ゲームの進展にともない次第にたかまってきます。引いてきたのがジョーカーだったりすると大騒ぎです。本当は素知らぬ顔をして自分のカードに混ぜ、早くとなりに引かせた方が得なのですが、子どもたちは頭ではわかっていてもなかなかそれができないのです。引いた瞬間あわててカードを手放してしまう子さえいます。ハラハラと落ちたジョーカーがみんなの視線にさらされて、爆笑ということにもなります。

熱が入ってくると、カードを引く指にも力がこもります。力を入れて引こうがそうっと引こうが、それでカードの値打ちがかわるはずもないのですが、肩のあたりにへんに力が入ってしまうのでしょう。そうすると引きぬかれる方の子も、負けん気を出してカードをしっかりおさえようとします。いきおい二人は引っぱりあうかっこうになり、中腰からついには立ち上ってしまいます。片方がジャンパーをぬぎすてれば、もう一方は「タンマ！」を宣言して台所に水を飲みにい

くさわぎです。

最後に二人残って、その間をジョーカーが行ったりきたりするともう大変、子どもたちは二手にわかれて応援合戦です。作戦会議と称して部屋の隅でジョーカーを上にするか下にするか決めます。カードを両手ではさむようにして、「上か、下か、どっち?」と叫びます。「上!」と答えて引いてみるとこれがまたジョーカー、部屋中がワーンとなります。

**魂の磁場がつくられて**　こういう場合、ババヌキをやっている「場」は、疑いもなく子どもたちの遊びの現場であり、ひとりひとりの子どもが遊びの主人公です。けれどもファミコンはそうではありません。冒険の現場はブラウン管上であり、子どもは観客兼コントローラの位置に自己限定せざるを得ないのです。冒険の世界は頭のよ

いおとなによってすでに完成されています。「隠れキャラ」を発見するのは確かに大いなるたのしみですが、設計者が隠しておかなかったキャラクタを見つけだすことはできっこないのです。遊びの現場は、ただ物理的に子どもから離れているだけではなくて、ソフトという商品の形式をとって、外から与えられたものにすぎません。ヒーローの冒険そのものを作ることは、子どもにはできないのです。

もちろん、トランプもまた商品として外からやってきたものです。けれど、五三枚のカードに、ババヌキならババヌキの基本パターンがプログラムされているわけではありません。ババヌキの場の興奮は、だれから与えられたものでもなく、子どもたちが自分の力で無意識にではあれつくりあげたものです。実際問題、いまどきの子がババヌキをはじめてすぐ、さっき例に示したような熱狂を演じるとは思えません。その日がだれかの誕生日で、プレゼント交換やケーキカットがあり、ごちそう食べてトランプでもしようか、ということになる。なんのゲームにするかさんざんもめて、やっとババヌキになったのかも知れません。みんながどういうわけかひどく機嫌がよく、気分が自然と盛り上ってきていたのでしょうか。そんなときふっと、プロレスふうのババヌキ大会が成立してしまうのです。

**遊びのファースト・フード**　遊びの興奮はどんな場合でもそれなりの手順をふみ、時間をかけて次第に煮つまっていくものだと思います。ババヌキをはじめるときだって、カードをきって配り、だれがいちばんはじめに引くか、じゃんけんできめます。こういう手順の間に少しずつ子どもたちの心がつながり、まとまっていき、そこにひとつの魂の磁場とでもいうべきものをつくり出していくようです。

ファミコンは、この点では手順がいちじるしく簡略化されています。ソフトをはめてスタートのボタンを押せば、すぐゲームがはじまるからです。外から与えられるものが完璧であればあるほど、遊びの中枢へたどりつく時間は短縮されます。そういう意味では、ファミコンは遊びのファースト・フードだといえるでしょうか。電子レンジで三分間あたためればすぐ食べられる、あれです。

むろん、これがけっこうおいしいわけで、手づくりで下ごしらえから段階をふんでつくったものと、そう遜色のないものも少なくありません。手づくりおやつにはお母さんの心がこもっているという主張も、むろん故なしとしませんが、ファースト・フードとの味くらべの際、そのまごころがどんなふうに力を発揮するかは、さだかではありません。

**ファミコンの限界** 遊びを遊びたらしめている三大要素という観点から点検する限り、ファミコン遊びは子どもの自主性という点で、おもしろさの追求を自己目的化しているという点で、日常生活の枠組をこえた冒険を疑似的に体験するという点で、おとな主導型の「よい遊び」より、ずっと遊び本来の内実をそなえている、とぼくは思います。しかし同時に、子どもたち自身が、遊びの場と熱狂を自力でつくりあげていく遊びにくらべるなら、いささかもの足りないものがある、と指摘せざるを得ません。

トランプ遊びをするときでさえ、大声で叫び全身を駆使する熱狂を、子どもは経験することができるのですが、ファミコンの場合、活躍するからだの部位はごく一部に限定され、全身運動にはなり得ません。全身で動き回り、敵をやっつけ、岩をくだいて活躍するのはマリオの方で、子どもではありません。

遊びの興奮が次第に高まっていくと、子どもの身体は熱を帯び、躍動的になります。声も大きくなります。いや、身体を躍動させ、声を高めることによって、子どもは興奮するのかも知れません。それは、温度が上ると分子の動きが活発になるというあの物理法則のように確かなことです。

その動きの部分をブラウン管にゆだねてしまったところに、ないものねだりを百も承知でいう

のですが、ファミコンは子どもの遊びとしては決定的な限界をもっている、ということになると思うのです。子どもがどんなにファミコンが好きでも、ファミコン遊びだけでは、決して「遊びたい！」というあつい思いのすべてを満足させることはできないでしょう。

そういう意味で、ブームはいずれ沈静化するし、その後ファミコンは数ある遊びのひとつとして、安定した地位を確保するはずです。それまでじっと様子を見守っていたい、とぼくは思っています。

## 3 退屈しのぎのデラックス化

**「外遊びをしなくなった」** もう少し子どもの遊びの問題にこだわってみたいと思います。ファミコンが流行して社会問題化しかけたころ、「ファミコンのおかげで子どもたちが外遊びをしなくなった」という嘆きが、よくきかれました。新聞などにもそういう批判が載ったように思います。でも、とぼくは思うのです。ファミコンが出現する以前、子どもたちは外でよく遊んでいたでしょうか。子どもが遊ばなくなった(あるいは遊べなくなった)と言われだしたのは、ずいぶんまえです。一九七〇年代の中ごろ、塾やおけいこごとがさかんになりはじめたときも、「塾がふえたので子どもが遊べなくなった」といわれました。八〇年代に入ってゲームウォッチが流行したときも、これが外遊びの天敵のように言われました。テレビや漫画を槍玉にあげる論調を見かけたこともあります。ここ一〇年くらい、子どもの外遊びを妨げる要因が次々糾弾されたのでした。ファミコンは最新の敵というわけです。

ぼくは思うのですが、これでは論理が転倒してしまっています。子どもが外遊びをしなくなっ

たから、ゲームウォッチが流行し、ファミコンがブームになったのだ、と考えるほうが自然です。外遊びを奨励したい気持はわかるけれど、それならなおのこと、どうしていまの子が外遊びに熱心でないのか、よく考えてみなければなりません。ゲームウォッチのせいだ、ファミコンのせいだ、という言い方はおとなたちの安易な責任転嫁ではないでしょうか。おもちゃメーカーの責任だと叫ぶことで、おとなたちは自分自身の子どもの遊びにかかわる責任を回避しているように、ぼくには思えるのです。

**空地がなくなった**　子どもがいつごろから、どういうわけで外遊びに熱中しなくなったのか、は必ずしもはっきりわかりません。個別的な原因や社会全体の動向などが複雑にからみあいながら、子どもの生活に構造的変化をもたらしたのでしょうし、しかも地域によって事情はそれぞれ異なるわけで、大ざっぱな因果関係の類推くらいでは解明できないのです。

それでも、すでに多くの人たちが指摘している次の三点は、外遊びがむずかしくなった基本的な要因として考慮に値いします。まず第一に、遊び場が少なくなったことです。とくに都市部では新興開発地もふくめ、住宅が過密になり、子どもの遊びにかっこうの空地がなくなってしまいました。車は飽和状態で住宅地の路地にも入ってきますから、ここも遊べません。公園とか児童

館とか、改めて子どもの遊び場づくりがすすんでいますが、おとな社会が子どもからとりあげてしまったものの大きさにくらべると、焼け石に水といったところでしょう。
それに公園など公共施設には「ボール遊びはいけません」とか、とかくきまりが多いものです。児童館には職員がいて、安全性やらなにやらをチェックしています。むろん注意書きも職員の監督も善意に発するものですが、例の子どもの自発性、自主性という点については、うっとうしい障害になりかねません。自由にのびのびと、多少の放埒（ほうらつ）と危険をふくみながら子どもが遊ぶ場所ということになれば、空地が最高です。それが日本全土から消えつつあるというのは、確かに大問題です。

**忙しい子どもたち**　第二に指摘されるのは、このごろの子どもはやたら忙しくて遊ぶ時間がたっぷりない、という点です。これも確かでしょう。塾やおけいこごとがさかんになったし、学校からの帰宅が遅くなったところも地域によってはあるようです。それにスポーツクラブに参加すれば、自由きままに近所の仲間と遊ぶ時間はますますなくなります。
共働きの家庭の低学年の子どもは、学童保育クラブに行きます。その内容はむろん遊びでしょうが、おとなのつきそいがありますから、これもかつての外遊びのような闊達さはありません。

間は、夕食後の二、三時間しか残っていないわけで、夜では外遊びは無理というものです。

こうしてみると、子どもがその日その日の気分で好きなことを好きなようにやれるまとまった時

**遊び集団が崩壊して**　さらに第三の指摘は、遊ぶ友だちがいない(少ない)という問題です。塾やおけいごとに通う子がふえれば、なるほど家の近所の遊び集団が崩壊します。テレビや漫画に夢中になることで、家庭の中に閉じこもるという傾向も強まります。交通事故をはじめとする危険がある外をフラフラするより、家の中にいてもらった方が安心できる、という親もふえてきました。遊び仲間が誘い合うという関係が切れてしまうと、たまに暇ができても家から出ていきたがらなくなるでしょう。また、遊び場が残っていれば、そこが一種のたまり場として機能してくれるので、数は少なくなったとはいえ、子どもが集まってくる可能性もあるのですが、第一の指摘に見られるとおりの状況ですから、友だち同士の接触のチャンスがないということもいえると思います。

**ゲームウォッチの流行**　こうして、とにかく子どもたちの外遊びは減少の一途をたどってきたのでした。三つの要因はそれぞれ関連し合って、スケジュールに追われるか、家の中に閉じこもる

かの生活スタイルを、子どもたちの日々に定着させてしまったのです。
そして、こういう日常になってみると、ファミコンのようなひとりでできるゲーム遊びが子どもの心を強くとらえるのは、ほぼ必然である、とぼくは思います。ファミコンのまえにはゲームウォッチが大流行しましたが、ぼくがやっていた塾の子どももあれを持ってきて、ピコピコやっていました。友だちと得点をきそいあい、自分の最高点をのばそうと、暇さえあればピコピコです。
何年まえだったか、夏休みの終り近く、仕事で大阪へ行った帰りに新幹線に乗りました。本を読んでいると、例の電子音が聞こえてきます。それも一種類ではないようです。ぼくはトイレに行ったついでに、一輛の中に何人ゲームウォッチをやっているか数えてみたのですが、その数は一〇人を軽くこえていました。漫画を読んでいる子が二人いました。眠っている子もいましたが、その数はゲームウォッチで遊んでいる子の半分くらいだったと覚えています。
ピコピコやっている子のとなりでは、両親らしいおとなが眠り込んでいました。旅の終りでくたびれていたのでしょう。親子でおしゃべりしているのは一組もおりませんでした。
ぼくはそのとき、ゲームウォッチの正体を見たような気がしました。あれは退屈しのぎの道具だったのです。遊び道具、つまりおもちゃであるのは間違いないのですが、あれで体験できる遊

びの質は、要するに退屈しのぎなのだ、と思いました。おとなが電車の中で読む週刊誌やミステリーの役割を、あのおもちゃは果していたのではないでしょうか。

**おとな社会の責任**　さっき、外遊びを危くしている三つの要因について書きましたが、これと対比してみれば、ゲームウォッチの時代性が明らかになるはずです。つまり、遊ぶ場所がなくなった、まとまった自由時間がない、友だちがいないという三つの制約を、ゲームウォッチはもののみごとにクリアしたのでした。場所なんかどこでもいい。新幹線の中だっていい。ベッドの上でもいい。それに、最低一時間はやらないとこの遊びのおもしろさはわからない、というものではないから、こまぎれの時間でもいいとも気軽にやれるのです。友だちはもちろんいらない。新幹線の風景は、ゲームウォッチで遊んでいるというより、ゲームウォッチと遊んでいるといった方が適切だったように思えるのです。

とすれば、ゲームウォッチのあの流行は、まさにあのようなものを子どもが待ち望んでいた、待ち望まずにはいられなかった状況の結果だろうということになります。ゲームウォッチを開発したおもちゃメーカーの責任より、三つの遊びの要件を破壊してしまったおとな社会の責任の方が、はるかに重いはずです。

**なぜ寿命が短かったのか**　しかし、ゲームウォッチの流行は短命でした。一個五〇〇〇円近く(ちょうど、いまのファミコン・ソフトの値段です)したおもちゃが、いまではもう影もかたちも見られません。電池が切れたのが縁の切れ目だったのでしょうが、まだ全然こわれていないのが子どもたちの机のひきだしやおもちゃ箱のすみに残っているかもわかりません。

それにしても、なぜあれほど寿命が短かったのでしょうか。各社が競争で開発し、次から次と発売されたあの飽和感が、寿命を縮めた感じもしますが、基本的には一個のゲームに組みこまれたプログラムが単純で、同じパターンの反復で得点を重ねることに、あきがきてしまったからでしょう。しかも高度に完成した遊び道具だから、ほかの遊びはできません。将棋みたいなものなら本格的なやり方以外に回り将棋とかはさみ将棋とか「邪道」の遊び方があるけれど、ゲームウォッチにはそれがなかったのです。

ゲームに習熟して、なんなく最高点に到達できるようになると、もうおもしろくなくなってしまいます。それでまた別のを買うことになるのだけれど、習熟までの時間は経験の蓄積があるから短縮する。パターンもそれほどバラエティがなかったから、スーッと子どもの心が冷えていったのだと思います。そういう意味では、ゲームウォッチは消費的なおもちゃでした。制作者が提

示した仕掛けに子どもが挑戦し、くりかえしくりかえしやっていくうち、技術が向上して高得点がとれるようになるというのは、仕掛けを消費することです。消費しきってしまうと、もうなにも残りません。次から次へ新作をあさってみたものの、そういう消費拡大には自ずと限度がありました。買ったときのままおもちゃはこわれずに残っているのに、その中味はもう子どもには意味のないものになってしまったのです。

**退屈しのぎの道具** ゲームウォッチにくらべると、ファミコンははるかに高度です。プログラムの性格もちがうし、「隠れキャラ」やらなにやら、子どもを挑発する要素がたくさんあって、得点にこだわらなくなっても、魅力は消え失せません。最後の最後までプログラムをきわめても、「もうあきた」とは、まだ子どもは言いません。ソフトのバラエティも豊富だし、キャラクターのデザイン、動き、音楽などにも工夫がこらされていて、この点でも液晶表示にすぎなかったゲームウォッチとは較べものになりません。

しかし、較べものにならないのを承知で較べてみると、ファミコンもまた高度化したとはいえ退屈しのぎの道具の範疇からは出ていないのではないか、とぼくには思えるのです。遊び場、まとまった自由時間、友だちをすぐには調達できない子どもの、日々の退屈しのぎにはもってこい

ですが、ただそれだけではないか、という気がします。退屈しのぎのデラックス化――ひとことでいえば、ファミコンはそういうおもちゃなのではないでしょうか。

**ファミコンにも寿命が…**　たしかに、ファミコンの場合は、ひとりひとり違うゲームをピコピコやっていたゲームウォッチとは違って、三、四人でいっしょに画面をみつめています。うまくいけば「やったね！」と歓声をあげ、妙なキャラクターが出れば大騒ぎします。新しいソフトにとりくんでいるときは、ひとりが記録係になり、またひとりが相談役になったりもします。操作のしかた自体が遊び化しているわけです。

けれど、そのソフトを知りつくしてしまうと、ある子がコントローラ一号を操作している最中、コントローラ二号を使う番の子が、漫画を読みふけっている、なんてこともめずらしくはありません。中心はテレビの画面、子どもたちの代理として活躍するヒーローの側にあるのです。

とすれば、ファミコンにもまた寿命があると知るべきでしょう。デラックス化した分だけ、むろん寿命はのびると思います。あとでふれますが、ファミコンの機能を最大限に発揮させる新しいタイプの機器も売り出されましたし、ゲーム以外の用途でも開発がすすんでいます。しかし、いまのような熱中はいずれ終るはずです。なぜなら、ファミコンもまた消費するしかない遊び道

ン文化全体をも消費的に「食べつくす」ことになるでしょう。

具だからです。厳密には消費されるのはソフトだけですが、その経験の総量は、いずれファミコン文化全体をも消費的に「食べつくす」ことになるでしょう。

**ひろびろとした遊びの世界へ**　退屈しのぎだってなんだって、よりおもしろいもの、よりデラックスなものがいいにきまっています。ファミコンに子どもが熱中するのは、それだけの魅力があるからで、ぼくはそのことを認めるのにやぶさかではありません。

ただ子どもの文化全体を考えると、退屈しのぎの部分だけデラックス化しても、そのたのしさは、別種の遊ぶたのしさの代用にはならないだろう、という点は、いくぶん辛い気持で確認しておきたいのです。仲間が群れをなし、大声で叫びながら走り、跳び、蹴るといったあの興奮、だれかに前もってプログラムされたものではなく、自分たちでつくりあげるたのしさ、もう一回同じことをやろうと思っても決してくり返しができないあの興奮に、ぼくは、はっきりいって未練があるのです。

それは時代遅れの郷愁でしょうか。もう子どもたちをひろびろとした遊びの世界に解放する道はないのでしょうか。ファミコンをとりあげてしまえば、そういう遊びに子どもの心が向くというほど、ことが単純でないことはおわかりだと思います。

**遊びたい場所が「遊び場」** 子どもたちが、自分たちで魂の磁場とでもいうべき遊びの世界をつくりだすことに消極的になり、消費型の遊びにとびつくようになったのは、確かに、さきほどからのべてきた三つの要素――遊び場、自由な時間、友だちが乏しくなったことに起因しているに違いありませんが、それだけではない、とぼくは思っています。三つの要素というのは、いわば物理的な条件です。物理的な条件に制約されても、さらにそれをのりこえていくだけの力が子どもたちにあれば、遊びの復権もまた可能なはずなのです。

例えば、「遊び場がない」というと、おとなはすぐ空地や原っぱがないことを嘆き、児童公園をつくるべきだ、と主張しますが、実際のところ公園ができれば、子どもたちが自然に群れて遊ぶようになる、というほど事態はなまやさしくはありません。「ここがみんなの遊び場です」と、おとなにしつらえてもらった場所は、とかく子どもには遊びにくいものです。遊び場とは、機能的に区切ったある区域のことなのではなくて、子どもたちがここで遊びたい、と思った場所のことだからです。

はじめに場所があるのではない、といってもいいでしょう。昔の子どもは専用の遊び場なんかなにも与えられなかったけれど、あらゆる場所を遊び場にしたのでした。道路にせよ空地にせよ、

子どもはそこを一時的に不法占拠したのです。子どもが遊ぶところが遊び場なのであって、子どもの遊びのためにおとなが用意する空間は、その一候補というにすぎません。このズレは重大です。

**場所も時間も、奪いとるもの**　遊び場がないというのは、子どもが一時的に占拠しようにもその余地が残されていないということでしょうが、同時に、子どもの方にも、与えられた場所以外のところを占拠せずにはいられないような、情熱というかエネルギーというか、そういうものが不足しているのではないか、とぼくには思えるのです。

自由な時間にしてもそうです。「さあ、いまから三時間、なにをやってもいいよ」とおとなに保障されなければ遊べないというのも、おかしな話ではありませんか。塾があっても、おけいごとがあっても、子どもたちが本当に遊びたければ、なんとか遊ぶ時間をひねり出すはずです。集団でサボるなどの非常手段をとることだって、いざとなったらできるでしょう。場所も時間も、もともと与えられるものではなくて、奪いとるもの、かすめとるものです。そういう意欲を共有できる相手のことを仲間というのですから、「友だちがいないから遊べない」というのも、大いなる転倒というべきでしょう。

物理的な条件の悪化にもかかわらず、それをはねのける力が子どもにあれば、外遊びはそうかんたんにはすたれなかったはずです。子どもの遊びをおびやかしているものの正体は、もっと心理的なものではないか、とぼくは思うのです。

**大雪が校庭に積もった日に**　数年まえ、関東地方にめずらしく大雪が降りました。一冬に一〇回以上も積雪をみるなどというのは、東京近辺ではめずらしいことです。あのとき、一面の銀世界と化した校庭に出て遊ぶことを禁止した学校が、いくつもありました。理由は三つありました。一つは子どもが雪を踏みかためると、とけにくくなりグラウンド・コンディションの回復が遅れるから、二つ目は、昇降口がぬれて汚れるから、三つ目は、すべってころんでケガをすると危いから、だそうです。

ぼくは、そういう学校をいくつか見て回りました。校門から正面玄関まではきれいに雪かきがしてあるのだけれど、広い校庭には、足あとひとつないのです。風が吹くと、アスピリンのように舞い上った雪がキラキラ輝いていました。ぼくは、胸の奥がキリキリ痛みました。あの雪を見て、子どもたちはなんとも思わなかったのでしょうか。ふんわり降り積った一面の雪は、子どもたちに「おいで、おいで！」と挑発していたはずです。その自然の挑発力より、先生の「いけま

せん」という抑止力の方が強かったのでしょう。
子どもの心の中で、雪のよびかけに応えたい気持と、先生の言いつけを守ろうとする気持が争ったに違いありません。そして、先生が勝ったのでした。おとなの禁止する力は、子どもにとってはかなりの重圧なのです。

**干渉されぬ遊びへの逃亡**　子どもたちの遊びたいという情熱、エネルギーを弱めているのは、例えばこのようなおとなたちの禁止や制限の多さなのではないでしょうか。あれをしなさい、これをしなさい、あるいは、あれをしちゃだめ、これをしちゃだめという子どもへの注文は、毎年、いや毎日ふえつづけているように思えます。子どもたちの自由裁量の領域は、どんどんせばめられていきます。

自主的に、時間と手間をかけて遊び世界をつくりあげていくためには、子どもたちはまずおとなとたたかわなくてはなりません。親や先生のいうことをまともに守っていたら、心ゆくまで遊ぶことなど思いもよりません。物理的制約を突破する遊び欲求そのものを、おとなたちは長い時間かけて、子どもから奪ってきたのではないでしょうか。
そうしておきながら、遊べなくなった子どもを嘆き、遊びを教えなくてはとか、集団をつくら

せなくては、とお節介をやくのです。ほっといてほしいと願う子どもは、おとなの干渉しにくい遊びに逃げ込んでいきます。ゲームウォッチからファミコンへという退屈しのぎ型文化のデラックス化は、こういう逃亡の道行きと見あっているような気がします。

高額の商品を買ってもらう、というかたちで、子どもは無意識のうちにおとなに報復しているのかも知れません。雪や、そのほかさまざまな子どもを挑発するおもしろそうなものに、子どもは鈍感になり、おとなのつくりあげた秩序をおびやかさず、汚さず、ケガもしない「よい子」になります。だからせめて、おとなたるものお金を惜しんではいけないのだ、というのが子どもの言い分なのかも知れません。

とすれば、退屈しのぎのデラックス化と対抗するためには、おとなはまず子どもとの関係の調整に、もっと心をくだく必要があるというべきでしょう。おとなの禁止や制限をのりこえる方法を、おとなが子どもに教えるわけにはいきません。ぼくたちおとなにできることは、よりよい環境を子どもに与えることではなくて、子どもを子どもたらしめている好奇心や、挑発にのりやすい軽薄さを、認め、愛することです。遊び場を与えるのではなくて、少なくともそれだけではなくて、あらゆる場所を彼らが遊び場として占拠するのを許すことです。それができなかったからこそ、テレビのまえの一画に子どもを追いやってしまったのではないでしょうか。

# 4 ファミコンをめぐる親子論

**六五〇万台も売れた不思議**　ファミコンは家庭の中にあるものですから、当然、監督というか配慮というか、そういうことはお母さんの仕事になると思います。次に、ファミコンをめぐる親子関係について考えてみます。もっとも、ファミコンそれ自体には親の参加を要請する要素はないわけだから、本来の親子関係の中にある矛盾や問題点が、ファミコンという新しいお客の登場によってきわだってくる、見直される、ということにすぎないのでしょうが。

参加の要請がまったくないとはいえません。一万五〇〇〇円近いものですから、子どもがおこづかいをためて買うにはちょっと手があまります。親が買ってやったわけで、いわばそこからすべての問題は始まっているのですから、親の役割は重要です。ソフトひとつ、小学生の手におえる値段ではありません。

任天堂に問い合わせたところ、一九八三年七月に発売されたファミコン本体は、今年の二月末までに六五〇万台売れたそうですが、年度別にすると、八三年は七月から十二月までで四四万台、

八四年は一年間で一六六万台、八五年は同じく三七〇万台、今年は一〜二月だけで七〇万台という数字になりました。昨年の後半から今年にかけて二〇〇万台以上売れたようです。発売するとき任天堂がかかげた目標が五五〇万台だったということですから、メーカーの予想を上回るブームになったわけです。

一万四八〇〇円というのは、おもちゃ一個の値段としてはかなり高いはずです。ソフトがひとつもなければなんの役にも立たないのだから、その分を入れれば二万円です。にもかかわらず売れたのが、ぼくには少し不思議です。

メーカー側の話によれば、そしてコンピュータに詳しい人も同意するのですが、ファミコン本体の値段は、その内容からするとそんなに高くないのだそうです。その約一〇倍くらいの値段で売り出されているパソコンと、内部のメカニズムは遜色ないらしく、いってみれば「お値打ち品」なのです。だからこそ、あとでふれるはずの用途の拡大も可能になるわけですが、しかし、子どもにねだられて、しようがない買ってやるかとお金を出した親がどれだけ、その「お値打ち」に気づいていたでしょうか。コンピュータなんて名まえばかりで、ただのゲーム機じゃないか、と買ってやってから後悔した人だっているくらいです。

**親と子の衝突**　いったいなぜこんなに売れたのかといえば、子どもが熱心にねだりつづけたからだ、と考えるしかありません。昨年の話ですが、秋に九歳の誕生日を迎える子どもが、誕生日プレゼントの前渡しということにして、夏休みまえに買ってもらった、という話をききました。クリスマス・プレゼントの前渡しを求められた季節はずれのサンタの代役も、きっとたくさんいたことでしょう。この種の熱心さにおとなは弱いのです。

それに「Aちゃん、Bちゃんも持っている」とか「クラスの男の子で持ってないのは、ぼくとあと二人だけだよ」とか、子どもの親への訴えも、時の経過と共に強まっていきました。はじめはダメといっていた親も、いろいろなところで噂を耳にすると、心が動いてきます。そして実際、毎日毎日ファミコンのある家にわが子が遊びに行くということになると、母親は行き先のお宅のお母さんに対して、肩身がせまいというか負い目を感じるというか、そんな微妙な心境に追いこまれていきます。

ですから昨年の秋以降、爆発的に売れ行きがのびたのも当然でしょう。子も親も流行に弱いのです。子どもにモノをねだられたとき、親はいつもいつも聞き入れてやるわけにはいきません。親と子が衝突するのは両者の価値観が違うのですから、いわば当り前のことです。子どもはおもしろい、やりたいの一点ばりです。それに対して親はいろいろと抵抗するわけですが、その抵抗

の要因となるもの、あるいは根拠は、①値段が高すぎる、②もったいない(不要である)、③危険である、④教育上好ましくない、の四点ぐらいではないか、とぼくは経験上考えています。むろん、これは無理に整理したものですから、いくつかが複合するのがふつうです。そして、もっと大きくなったらとか、あれを買ってあげるからがまんしなさいとか、妥協点をみつけることもあるし、いよいよ買ってやらねばならないというときは、「そのかわり勉強もしっかりやるのよ」と取引きじみた条件をつけることもあります。

メーカーとしては、子どもの喜びそうなものを開発しても、親の抵抗要因の大きいものだと売りにくいので、開発中にもこの点にかなり気を配るようですし、売り出す段階では予想される抵抗をあらかじめ封じるような商品情報(宣伝)を流します。

**「おもしろくてためになる」** かつて講談社の絵本の宣伝コピーに「おもしろくてためになる」というフレーズが使われました。絵本ですから、まずおもしろくなくては子どもをひきつけることはできない。けれど、おもしろいだけでは親が財布の紐をほどくとは限りません。そこで、お金を出すのは親ですから、「ためになる」と親の泣き所をついたのでしょう。巧妙です。巧妙なだけでなく、子ども向け商品の固有の性格を簡潔に表現していることばだと思います。

ファミコン・ブームをぼくが不気味に感じるのは、こういう親と子の価値観の相違に基づく衝突が、このごろあまりおこらなくなってしまったのではないか、と思えてならないからです。一万四八〇〇円というおもちゃの値段は、おとなたちの間でもう少し抵抗をひきおこすのではないか、テレビをつかったゲームという遊び方に異和感を感じる人がもっと多いのではないか、危険というのは言いすぎとしても目に悪いのではないかなど、からだの心配をする人もいるはずではないか、そう思っていたため、六五〇万という数字はショックでした。

いくつかの抵抗はあったけれども、よく考えてみたらそれは杞憂にすぎないもので、納得できたから喜んで買ってやった——こういう諒解ができていれば、それはむろんそれでいいのですが、六五〇万家庭の親がみんなこんなふうに納得ずくだったとは到底信じられません。

**流行の呪縛力**　どのような確信も納得もないままに、子どもの喜ぶ顔が見たくて、親たちはなしくずし的に抵抗を解いてしまったのではないでしょうか。でも、そのときもしわが子の周囲にだれもファミコンを持っている子がいなくても、そうしたでしょうか。買い与えるとき、心のどこかに「みんなが買ってやっているのだから、そんなに悪いものではないだろう」という思いがあったのではないでしょうか。

「みんなが持っているのに、うちの子だけなくてはかわいそう」という気持とは、これは少し違います。そういう気持と重なりながら、商品の質的吟味、子どもの生活にとってそれがどういう意味をもつか考えることを放棄してしまう麻薬的効果を、流行は持っています。子育てとか家庭教育までが流行に流されてしまうのは、あまりいいことだとはぼくには思えません。六五〇万台という数は、しかし、そういう流行の呪縛力なしには考えられないのではないでしょうか。

買ってしまって現にわが子が毎日やっているという家庭では、いまさら「どのようにして買ってやったか」を反省してもはじまりませんし、ぼくは別に反省をうながしたくてこんなことを書いているのではありません。ファミコンという新しい遊びをひとつの契機として、親が、子どもについて、子どもの文化について、子どもとの関係について考えてみる必要がある、といいたいのです。

**ローテーション方式**　たとえば、こんな話があります。ファミコンに熱中してほかのことはすべて上の空というわが子の状態を心配したお母さんが、子どもと話し合って「一日一時間」と遊ぶ時間を制限しました。子どもはあっけないくらいかんたんに「いいよ」と答え、実際そのとおりになりました。一時間たつと、いっしょに遊んでいた子と外に行きます。

外でサッカーをやっていたわけではありません。彼はちゃんとソフトを持って出て、友だちの家に行ったのです。土曜日は三軒回って帰ってくると、ちょうど夕飯なのだそうです。結局、その子は一日に二時間から三時間、毎日やれるわけです。

友だちがやってきてみんなで遊ぶ曜日をきめたお宅もあります。あの電子音がお母さんの神経にさわる、ということもあったようです。その家の子も、自分の家でやれない曜日には、ソフトをもって出かけていきました。友だちのグループで月曜日はだれの家、火曜日はだれの家と塾のスケジュールをぬって当番表を作り、それに基づいて巡回するわけです。

**親の不安を伝えよ**　講演会に行った先ざきでお母さん方にきいてみたところ、このローテーション方式とでもよぶべき要領のよさは、どこの地域の子どもにも共通していました。それをほほえましいとも、やるもんだなとも、ぼくは思うのですが、一方、親の方の問題として考えると、ちょっと腑に落ちないところがあります。お母さんは、目を酷使したり、座りっぱなしでひとつ遊びに熱中しているのに不安を感じたからこそ、時間や曜日を規制したのでした。でも、ローテーション方式をとられれば、この親の配慮は結局のところ反故にされてしまうのです。場所がかわっただけで、子どものやることは同じなのですから。いみじくも、あるお母さんはこう言いま

した。

「私の目のまえでやられなければ、そう気にならないんです。」

気持はよくわかります。それに、近所の親たちが集まってローテーションつぶしの相談をするなどというのも、なにか弾圧めいていて、おもしろくありません。しかし、きわどいところなのですが、制限する以上は、そうせずにはいられない親の不安を、子どもたちにしっかり伝えておかなくてはまずいように、ぼくは思うのです。ローテーション方式で親をあざむいたと得意になっているのならいいけれど、子どもは、親が自分が毎日ファミコンをやっているなと感づいているのを、知っています。それでも文句を言われないのだから、これでいいんだ、と思うでしょう。不安が不安として伝わっていかないのです。このへんのところは、別にファミコンに限ったことではないのですが、親たるもの、もう少ししっかりすべきではないでしょうか。

「しっかり」というのは、制限を徹底させるという意味ではなくて、自らの不安ともう少していねいにつきあうということです。またしても「どこの子もやっているんだから」という安心感で、不安をやわらげてしまっているとしたら、ちょっと危ういと思うのです。

**ファミコンのおかげで「よい子」に？** ついでにいえば、ファミコンを買ってやってから、部屋

を散らかさなくなったとか、親にうるさくまとわりつくことがなくなったとか、勉強もすすんでやるようになったとか、友だちと遊ぶことが多くなったとか、そんなふうにこの遊びを積極的に評価しているお母さんにも、考えてほしいことがあります。もちろん、ファミコンのおかげで「よい子」になったのは歓迎すべきでしょうが、ぼくはそういう話をきいていて、どこかひっかかるのです。

子どもがおもちゃなりなんなりを散らかして、かたづけようとしないのだとすれば、それは本来ファミコンなしでしつけるべきことではないのでしょうか。家族全員で使う共有スペースを、わがもの顔で乱雑に使うのは、こまったことです。そのことで迷惑する親は、ねばり強く子どもにそのことを教えるべきです。

と同時に、子どものいる家は独特の乱雑さに彩られているというのも確かなことで、母親の善意で整とんしてしまうというのも考えものです。ある程度散らかっている方が、気持が落ちつくという傾向が子どもにはあります。

だから、子どもの散らかしぐせがなにに起因しているのかによって、親の対応もかわってくるはずで、動きまわらず、道具も限られているファミコン遊びで、散らかさなくなったと喜ぶのは、どこか親の任務放棄の匂いがすると、ぼくは疑ってしまうのです。

小さい子が親にうるさくまとわりつくのは、多くの場合欲求不満や、親に精神的なものを要求しているからです。子どもの求めているものはなにか、子どものおちいっている欲求不満の原因はなにか、から目をそむけるべきではありません。

ファミコンを与えると、お母さんに求めていたものを一時忘れて、ファミコンに没頭してくれるから、それはひとまずうるさくなってほっとするでしょう。でも、そんなことでいいのでしょうか。

家の中でドタンバタン騒がなくなった、というお母さんもいます。あれにくらべれば、電子音のピッピッの方がまだいい、というわけです。けれど、もともと子どもとはうるさいものなので はなかったのですか。散らかさず、親にまとわりつかず、静かに家で過ごすというのが、そんな

に嬉しいのでしょうか。むしろ、そういう「いい子」になりやすいおもちゃだからこそ、ファミコンへの不安が残る、というべきです。「よい子」でなければ親にうとまれる時代だからこそ、そういう時代の要請に応えて登場したのがファミコンだったのだ、といっても同じことなのですが。

**交際範囲がひろがる？**　友だちのことにもひとことふれておきます。たしかに、ファミコンを買うと子どもの友だちがやってきます。その中にはお母さんのよく知らない子もいるでしょう。ファミコンのおかげでわが子の交際範囲がひろがった、と喜ぶのは無理のないことです。でも、みんなで遊んでいる様子をよく見ていてごらんなさい。

三、四人が心をひとつにして攻撃のしかたを工夫したり、「隠れキャラ」探しに熱中しているというときばかりではないはずです。その中のひとりがコントローラを操作しているとき、ほかの子は案外しらけているものです。子どものゲームへの没入のしかたは、熱中とはいえどこかさめたところがあるもので、毎日できる安心感からか、執着心がスーッとうすれるときが、ままあります。

ファミコンが吸いよせた子どもたちは、いわゆる「子ども集団」ではないらしいのです。いや、

その出会いが契機になって仲よくなり、ほかの遊びもいっしょにやるようになるということも十分考えられるのですが、そのためには、なにかもうひとつ必要みたいです。ローテーション方式なども、親を欺く共犯関係を形成するという意味では、その萌芽になるかも知れません。とにかく、友だちがふえたのをよろこびながら、友だちづきあいの深化の行方を見守ってほしい、と思うのです。

# 5　ファミコンの新展開

**発売されたディスクドライブ**　任天堂は今年の二月になってディスクドライブというファミコンの付属品を売り出しました。一万五〇〇〇円ですから、「付属品」というのは適当でないかも知れません。確かに機能の面でも、従来のファミコン本体を大きくパワー・アップするもので、本体とディスクドライブを結合させることによって、新たに大きな可能性がひらけてくるらしいのです。ただ、本体をもっていなければ、ディスクドライブだけ買ってもなんの役にもたたないので、付属品には違いないのですが。

この機械は、その上にファミコン本体がピッタリ重なるように作られた箱型のもので、これにディスクカードという薄っぺらのものをさしこみます（五一ページの写真）。このカードは、磁気テープを渦巻状にしたもので、情報を高速で記録し、読みとるのにすぐれているのだそうです。それに情報の記憶容量も、従来のカセット式ソフトの三倍あります。ディスクドライブと本体をつなぎ、本体のいままでソフトをさしこんでいた溝にディスク用のアダプタをさしこみます。そう

すると情報はディスクから送り出され、いままでのゲームの三倍複雑でおもしろいものができる、というわけです。

**ブームは第二段階へ？** ディスクドライブと同時に発売されたのは、「ゼルダの伝説」というゲームのディスクですが、なるほど、やってみると途方にくれるむずかしさです。「スーパーマリオブラザーズ」の動きの基本は、左から右へと一方方向でしたが、「ゼルダの伝説」は四方に世界がひろがります。例によってリンクというヒーローが大魔王ガノンにほろぼされた王国のゼルダ姫を救出する物語ですが、そのためには、八分割されて隠されているトライフォースという黄金の三角形の秘宝を見つけ出さねばなりません。

宝はどこに隠されているのか、次々登場してくる敵を倒すにはどうしたらよいのか、「攻略本」がまだ出版されていない段階では、地図づくりからはじめなければならず、しばらく熱中がつづくと思われます。カセット方式のソフトにかわって、今後こういうディスク形式のゲームソフトが次々開発されると、ファミコンブームは、このまま第二段階に突入することになるかも知れません。

本体の方は月産四〇万台といわれていますが、ディスクドライブは二〇万台だそうです。両方

一度に買う人は(もっとも品薄で、二つ買えた人は「幸運」ですが)、三万円かかることになります。ただ、ディスクの方は従来のソフトより安く一枚二六〇〇円(解説本付)です。これは一枚の表と裏がつかえますが、「スーパーマリオブラザーズ」は表だけで収容できます。

**メーカーのおもわく**　近い将来、任天堂は全国のデパートや玩具店七〇ヶ所くらいに、ディスクライターという機械を設置すると発表しています。これは一種のディスクの自動販売機で、二〇〇〇円の新品のカードを買い、この機械に差しこんで、お好みのゲームを書きこんでもらうことができるのです。これだと、そのゲームにあきてしまったら、また何度でも書き直してもらえるので、経済的にぐんと楽になるわけです。

メーカーとしても、ブームが去ったあと、五〇〇〇円前後のカセット式ソフトが売れつづけるとは思っていないのです。少し元手がかかるけれど、ディスクドライブを買って、本体の側を強化しておけば、あとは五〇〇円でつぎつぎ新しいゲームがたのしめますよ、ということのようです。ファミコン遊びを一時の流行におわらせず、現在のテレビやラジカセのように、どこの家にもある基本的な娯楽設備として普遍化させたいのでしょう。果してメーカーのおもわくどおりことが進むかどうか、見守っていきたいと思います。

**巨大なコンピュータ塾**　ファミコンをつかって、子どもたちに勉強させようという計画も、ようやく実現の運びになりました。「進研ゼミ」(約九〇万人の子どもを組織しているといわれています)という通信添削教育で知られる福武書店が、この四月から四、五年生を対象に、「スタディボックス」という教材を売りはじめました。「スタディボックス」は、任天堂のディスクドライブによく似たかたちをしていますが、こちらは情報をディスクによらず、カセットテープで送るようになっています。テープはトラックが二面ありますから、一面にプログラム、もう一面に先生の声を入れて、同時に映像と音声を送り出せるように工夫してあります。

四、五年生とも毎月、算数、国語、社会、理科の四教科のテープ(二本)とテキストが、契約した家庭に送られてきます。通信教育会社らしく、お店で売るのではなくて通信販売なのです。スタディボックスという機械だけはレンタルで、これにすでに買ってあるファミコンを接続し、テープを読みとっていくというシステムです。内容は、まだ見ていないので正確にはわかりませんが、すでにおなじみのゲームの要素をとりいれてたのしく勉強できるように工夫されている、と宣伝パンフには書いてあります。

ファミコンのコントローラをつかって、子どもが問題に答えを出すと、正しければ〇、間違っ

ていればやりなおしをコンピュータが答えてくれます。次の画面に進むためには、その問題を全部クリアしなければいけない、という展開のしかたは、ゲームそっくりですから、子どもはのりやすいかも知れません。今年は四、五年生向けだけですが、来年から三、六年生用も開発される予定だそうです。

値段は、スタディボックスのレンタル料が一年間一万五〇〇〇円、教材費(テープとテキスト)が月額三五〇〇円。一年間まとめて契約すると割安になって三万五七〇〇円ですから、レンタル料共で五万円ちょっとということになります。塾の月謝ぐらいでしょうか。

ファミコンばっかりやって勉強しないと嘆いていたお母さんには、歓迎されるかも知れません。子どもにも親近感があるだけ、興味をもたれるでしょう。別にぼくが文句をつける必要もないわけですが、それにしても、もしこれが全国くまなく普及していったら六五〇万の家庭を組織する巨大なコンピュータ塾が完成するわけで、ちょっと考えこんでしまいます。成績をお手のもののコンピュータで管理し、全国偏差値をつけたりすると、毎月子どもたちに共通一次を受けさせているのと同じことになりはしないでしょうか。

**ファミコン・ネットワーク構想**　ところで、いま多くの企業がファミコン・ブームに注目してい

て、六五〇万台の端末機を組織するネットワークに参加しようとしています。任天堂がディスクドライブを開発したのは、単に三倍おもしろいゲームソフトを送り出してブームの退潮を食いとめるなどといった消極的な理由からではなくて、ファミコン・ネットワークを構想しての準備行動なのです。電話回線を利用して文字や図表を送るファックスという便利なシステムがありますが、あれを磁気ディスクでやるプランが、進行しています。これを大型コンピュータにつなげば、ネットワークが完成します。あとはそこにどういう情報を入れるかが問題になるわけで、子ども相手というだけではなくて、お母さんを利用者として想定したさまざまな企画が各社で検討されているようです。

これを利用する人はディスクファックスという機械が必要になりますが、これは二万円前後で来年売り出されるだろう、といわれています。ファミコン本体＋ディスクドライブ＋ディスクファックスで約五万円ということになるわけですが、すでに本体だけは六五〇万台普及しているわけで、同一の端末コンピュータがこんなに普及した例はかつてどこにもなく、コンピュータ・ネットワークのむずかしさのひとつが、端末機をどう拡大していくかという点にあったことを考えれば、ファミコンブームの将来は、このネットワークの完成で第三段階に至るとみていいと思います。

**選択肢がふんだんにある文化を**　子どもの遊び道具にすぎないファミコンが、その機能を次々あらわにして、ついにはおとなが大騒ぎするような文化システムを作ってしまうという この話には、なんだか現代という時代の底知れぬ不気味さが露呈しているようにも思います。もし子どもの遊び道具として出発しなかったら、いくら価格を低くおさえても、六五〇万台なんて普及しなかったでしょう。すべては子どもから始まったのです。

子どもとは不思議なものです。遊びも勉強もファミコンまかせという時代がくれば、その不思議な子どもたちが、またなにか新しい展開を示唆してくれるのかも知れませんが、そこまでは到底ぼくたちの想像力は及びません。

しかし、事態がどう進展していくにせよ、ファミコンを歓迎した子どもたちは一種の袋小路に追いこまれたのだ、という点だけは、くどいようですが確認しておきたいと思います。いまの子どもたちは放課後の生活をスケジュール化せざるを得ず、予定された正規の時間だけサッカーをしたり、ピアノを弾いたり、勉強したりして、それで一週間を埋めつくしています。いってみれば、そのスケジュールのすきまの部分に、ファミコンは介入してきたのでした。すきまだったはずの単なる退屈しのぎが、新しい文化を形成する土台になったわけです。

とすれば、ファミコンブームとその後の展開がどれほど華麗でも、それはやむなく追いこまれていった袋小路の、予想外の豪華さというにすぎません。もっとほかに子どものやりたいことがあるかも知れない。もっとほかに子どもたちの可能性を花ひらかせる手だてを考えるべきかも知れない。そのあたりの吟味と努力をおとなが捨ててしまうと、あるいは可能性を花開かせるつもりの努力が、子どもを抑圧し、管理するシステムに変質してしまうと、袋小路からの退路を完全に絶ってしまうことになります。

ファミコンをたくさんあるたのしいことの一つという選択肢として位置づけられるような、その他の選択肢がふんだんにあるような、子ども文化の構造について、これからもおとなは真剣に考えていかねばならないのではないか、とぼくは思います。

## 刊行のことば

今日、われわれをとりまく状況は急激な変化を重ね、しかも時代の潮流は決して良い方向にむかおうとはしていません。今世紀を生き抜いてきた中・高年の人々にとって、次の時代をになう若い人々にとって、また、これから生まれてくる子どもたちにとって、現代社会の基本的問題は、日常の生活と深くかかわり、同時に、人類が生存する地球社会そのものの命運を決定しかねない要因をはらんでいます。

十五世紀中葉に発明された近代印刷術は、それ以後の歴史を通じて文化を共有し、とりわけ変革期にあっては、「活字」は一つの社会的力となって、情報を伝達し、人々の主張を社会共通のものとし、各時代の思想形成に大きな役割を果してきました。

現在、われわれは多種多様な情報を享受しています。しかし、それにもかかわらず、文明の危機的様相は深まり、「活字」が歴史的に果してきた本来の機能もまた衰弱しています。今、われわれは「出版」を業とする立場に立って、今日の課題に対処し、「活字」が持つ力の原点にたちかえって、この小冊子のシリーズ「岩波ブックレット」を刊行します。

長期化した経済不況と市民生活、教育の場の荒廃と理念の喪失、核兵器の異常な発達の前に人類が迫られている新たな選択、文明の進展にともなって見なおされるべき自然と人間の関係、積極的な未来への展望等々、現代人が当面する課題は数多く存在します。正確な情報とその分析、明確な主張を端的に伝え、解決のための見通しを読者と共に持ち、歴史の正しい方向づけをはかることを、このシリーズは基本の目的とします。

読者の皆様が、市民として、学生として、またグループで、この小冊子を活用されるように、願ってやみません。

**斎藤 次郎**(さいとう・じろう)

一九三九年、埼玉県に生まれる。法政大学文学部日本文学科卒業。

現在、子ども調査研究所(東京・渋谷)所員。埼玉県入間市在住。

著書に『子どもたちの現在―子ども文化の構造と論理』(風媒社)、『子どもを見直す―塾と生活の側から』(中公新書)、『子ども漫画の世界』(現代書館)、『扉のむこうの子どもたち』(日本エディタースクール出版部)、『子どもと教育を考える(4)・放課後の子どもたち』(岩波書店)、『子どもへの加担』(筒井書房)など。

# 岩波ブックレット【既刊】

市民のための小冊子——
A5判並製・平均六四頁
定価各二〇〇・二五〇円

1 反核—私たちは読み訴える
2 核戦略の曲り角—危機はここまできている
3 日本経済の実像とゆくえ
4 広島からオイロシマへ
5 女たちは核兵器をゆるさない
6 「きけ わだつみのこえ」37年
7 はだしのゲンはピカドンを忘れない
8 広島・長崎でなにが起ったのか
9 行革—臨調答申をどう読むか
10 環境教育—何が規範か
11 マイコン＋ロボット＝衝撃
12 寅さんの教育論
13 世界人権宣言
14 若き教師たちへ—希望としての教育
15 金大中氏事件の真実
16 80年代の日本国憲法—私はこう考える
17 核兵器と人間の鎖—反核・世界のうねり
18 貧困—21世紀の地球
19 コメンタール改憲論者の主張
20 皇国史観
21 教科書問題とは何か
22 人口—21世紀の地球
23 いま、水俣病は？
24 安楽死
25 ハイテクノロジーの国際競争
26 反核と第三世界—文学者は訴える
27 食糧—21世紀の地球
28 食べものと文明 食品添加物を考える
29 雇用の平等と女と男
30 軍事化される日本
31 私たちののぞむ教育改革—選抜から選択への転換を
32 新PTA読本
33 死刑か無罪か—えん罪を考える
34 トマホークとは？
35 全面核戦争と広島・長崎
36 数字で読む米ソ関係
37 高齢化社会の健康問題—こころの老化をめぐって
38 三毛猫ホームズの青春ノート
39 『世界』の40年—戦後を見直す、そして、いま
40 単身赴任
41 子どもたちが危ない—彫刻家の教育論
42 遊MOREデザイン館—アイデア・創造教育
43 南京大虐殺
44 核廃棄物—安全に処理する方法はあるのか
45 いま教育に欠けているもの—私の道徳教育論
46 SDIとはなにか—宇宙にひろがる核戦略
47 しっかり母さんとぐうたら息子の人生論
48 教育基本法をどう読むか—教育改革の争点
49 手づくりの教育—長野県中込学校の太鼓楼が教えたもの
50 地球規模の男女平等—ナイロビから21世紀へ
51 アパルトヘイト、なぜ？—南アの実情、歴史、そして私たち
52 テレビはこれでよいのか—元「アフタヌーンショー」リポーターの主張
53 '90年代の日本経済—マサツと民活を考える
54 「一%問題」と軍縮を考える
55 荒れ野の40年—ヴァイツゼッカー大統領演説全文
56 教師にのぞむこと—いじめ、体罰、管理教育をなくすには
57 靖国神社—1869―1945―1985—
58 井上ひさし／伊東光晴 国鉄を考える
59 シンセサイザーと宇宙
61 ああファミコン現象—「是か非か」を超えて

〈'86年4月現在〉

東京千代田一ツ橋 〒101／岩波書店／振替〈東京〉6-26240

ISBN4-00-003001-9 0337 ¥250E

岩波書店　　定価 250 円

1986年 4 月21日　第 1 刷発行©　発行所 〒101東京都千代田区一ツ橋2-5-5 株式会社岩波書店 印刷・製本 法令印刷 Printed in Japan